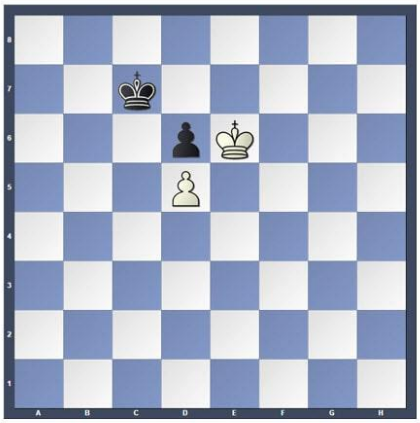
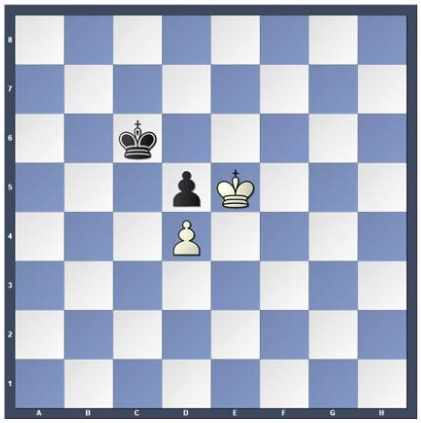
آچمز :
Absolute pin:
مهره ای که بخاطر کیش بیحرکت شده است

مات عرض اول یا اخر :
Back Rank Checkmate:
زمانی که سفید با رخ یا وزیر در عرض اخر مات میکند یا سیاه با رخ یا وزیر در عرض اول سفید را مات میکند در هر دو نوبت پیاده های خودی مانع فرار شاه میشود.
پیاده منفرد ضعیف :
Backward pawn:
هم همین تعریف را دارند ولی d5 و یا d4پیاده ای که در ستون مجاورش هیچ پیاده خودی وجود نداشته باشد تا از ان حمایت کند پیاده منفرد میتوانند قوی هم باشند
فیلهای غیر همرنگ :
Bishop Of opposite Colour:
به وضعیت اخر بازی گفته میشود که طرفین هر یک فیل های غیر همرنگ یکدیگر دارند که معمولا با یک یا دو پیاده اضافه نمیتوان بازی را برد.
دام یا تله :
Cheapo:
یک اصطلاح عامیانه است بمعنی فریب حریف که اگر در ان بیافتند مات میشود و یا مهره از دست میدهد.

zugzwang
در هر دو موقعیت سیاه در زوگ زوانگ است و نوبت حرکت با سیاه است .

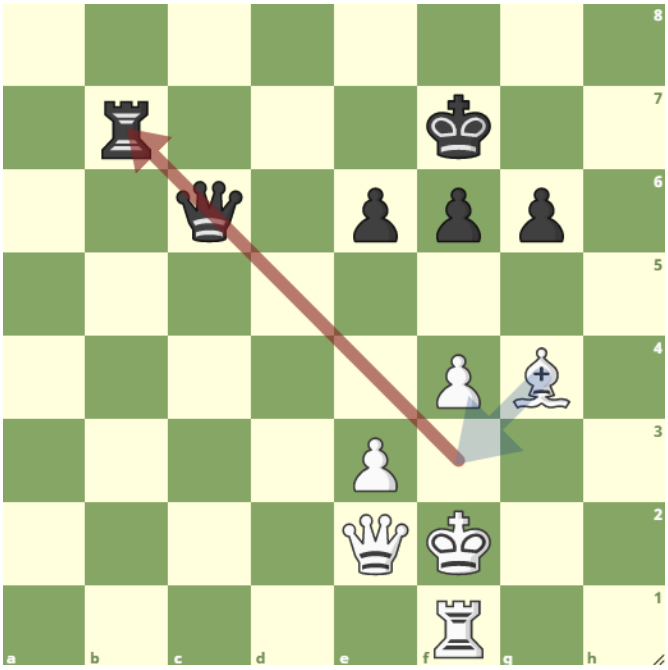


(A)



(B)

سیخ کباب یا حمله پیکانی(skewer)



حرکت بینابینی(Zwischenzug):

حرکت بینابینی در شطرنج به این معناست که حریف شما را تهدید می کند و شما در پاسخ به تهدید حریف،حرکتی تهاجمی می کیند و به حریف حمله می کند که معمولا حریف را از زدن مهره شما منصرف می کنید!

1- Simplificationساده سازی

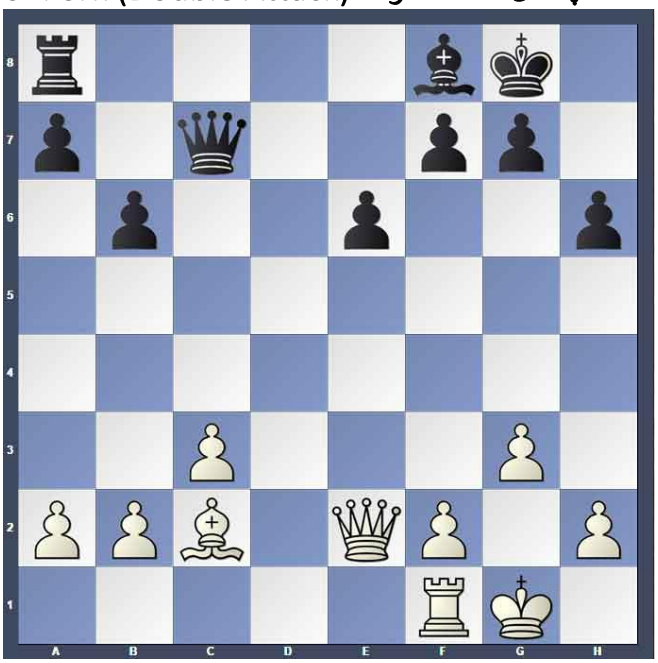
2- Deflection انحراف

3- Pin آچمز

4- Decoyجلب مهره به خانه نامناسب

5- Pown Promotionارتقای سرباز

6- Fork (Double Attack)چنگال ،حمله دوگانه



در مثال بالا یک تهدید جدی شاه سیاه را تهدید می کند.وزیر سفید ابتدا به خانه e_4 حرکت می کند.در این قسمت از بازی شطرنج دو فرصت برای وزیر سفید است و می تواند رخ سیاه را بگیرد و یا اینکه h_7 برود و شاه سیاه را مات کند!این یک نمونه از کاربرد های بسیار عالی تاکتیک چنگال است.

7- Discovered Attackحمله برخاست

8- Discovered Checkکیش برخاست

9- Double Checkکیش دوبل

10- Skewer (X-ray) تخلیه مسیر برای به سیخ کشیدن اشعه ایکس

11- Trap تله

12- Back-Rank Mateمات عرض آخر

13- King chase تعقیب شاه

14- Perpetual Checkکیش دائم

15- Sacrifice قربانی

16- Stalemate پات

17- Destroying The Castled King's Defences تخریب پوشش
پیاده ای شاه

18- Pawn Chain زنجیر پیاده ای

19- Pawn Island جزیره پیاده ای

20- Pawn Structure ساختار پیاده ای

21- Compulsory Exercise مانور اجباری

22- Strangulation King اختناق شاه

23- Trapping به دام انداختن

24- Rabid Piece مهره هار

25- Backward Pawn سرباز عقب مانده

26- Bad Bishop فیل بد

27- Good Bishop فیل خوب

28- Blunder اشتباه فاحش

29- Castling قلعه گیری

30- Checkmate مات

31- Gambit گامبی

32- Countergambit گامبی متقابل

33- Diagonal قطر

34- Draw تساوی

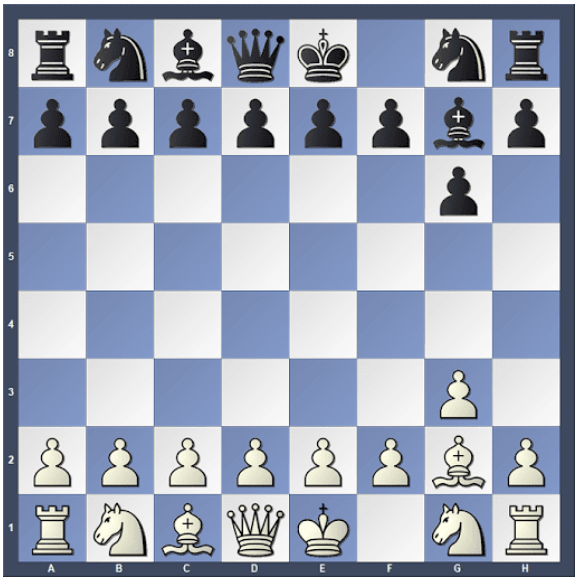
35- Capture گرفتن مهره

36- En-Passan حرکت آن پاسان سرباز

37- Exchange تعویض مهره با ارزش متفاوت

38- Exchange Sacrifice تعویض رخ با اسب یا فیل ، قربانی تفاوت

39- Fianchetto گسترش فیل به قطر بزرگ بعد از حرکات
b3 , b6 , g3 , g6



40- Fifty-move Rule تساوی بعد از پنجاه حرکت
تساوی که هیچ مهره سرباز قابل تعویض یا قادر به حرکت نباشد

41- Flank چهار ستون سمت راست یا چهار ستون سمت چپ

42- Forced Move حرکت اجباری

43- Fortress قلعه مستحکم

44- Greek Gift قربانی فیل در
h2 یا h7

45- Hanging Pawn سرباز آویزان

46- Illegal Move حرکت غیر قانونی

47- Draw By Insufficient Material تساوی به خاطر نبودن متریال کافی

48- Interference اهرم
قربانی یک مهره برای شکستن دفاع حریف